Chapitre

4

Éducation préscolaire

Chapitre 4 Éducation préscolaire

Présentation

L'éducation préscolaire marque, pour un grand nombre d'enfants du Québec, le début de l'apprentissage de la vie de groupe et, pour tous, le début de la vie à l'école. À leur arrivée à la maternelle, pour des raisons qui tiennent tant à leur histoire personnelle et familiale qu'à leur milieu socioculturel, les enfants présentent des profils de développement différents.

La maternelle est un lieu privilégié où l'enfant continue à s'épanouir; il enrichit ses connaissances, diversifie ses stratégies d'apprentissage et établit des relations avec d'autres enfants et avec des adultes. Cette expérience sociale lui permet de se découvrir comme personne, de prendre conscience de ses possibilités, de structurer sa personnalité et d'acquérir progressivement son autonomie. La maternelle est aussi un lieu de stimulation intellectuelle où l'enfant découvre le plaisir d'apprendre et établit les fondements de ses apprentissages futurs. La variété et la richesse de ses expériences lui permettent d'enrichir sa compréhension du monde, de construire ses savoirs et de s'initier aux domaines d'apprentissage du primaire.

Le mandat de l'éducation préscolaire est triple : faire de la maternelle un rite de passage qui donne le goût de l'école; favoriser le développement global de l'enfant en le motivant à exploiter l'ensemble de ses potentialités; et jeter les bases de la scolarisation, notamment sur le plan social et cognitif, qui l'inciteront à continuer à apprendre tout au long de sa vie.

Le programme d'éducation préscolaire incite l'enfant de 4 ou 5 ans à développer des compétences d'ordre psychomoteur, affectif, social, langagier, cognitif et méthodologique relatives à la connaissance de soi, à la vie en société et à la communication. Soutenu par l'intervention de l'enseignant, il s'engage dans des situations d'apprentissage issues du monde du jeu et de ses expériences de vie, et commence à jouer son rôle d'élève actif et capable de réfléchir.

Ce programme permet aussi d'amorcer le développement des compétences transversales d'ordre intellectuel, méthodologique, personnel et social ainsi que celle de l'ordre de la communication et d'aborder certaines questions qui sont liées aux domaines généraux de formation et qui intéressent les enfants.

L'enfant et le jeu

Par le jeu et l'activité spontanée, l'enfant s'exprime, expérimente, construit ses connaissances, structure sa pensée et élabore sa vision du monde. Il apprend à être lui-même, à interagir avec les autres et à résoudre des problèmes. Il développe également son imagination et sa créativité. L'activité spontanée et le jeu sont les moyens que l'enfant privilégie pour s'approprier la réalité; il est donc justifié que ces activités aient une place de choix à la maternelle et que l'espace et le temps soient organisés en conséquence.

Les activités de développement de l'enfant

Les activités liées aux interrogations de l'enfant et à ses intérêts sont de nature transdisciplinaire. Elles prennent racine dans son vécu quotidien et dans son environnement humain, physique et culturel. Elles lui donnent l'occasion de découvrir plusieurs modes d'expression et de création, et de se sensibiliser aux différents langages qui soutiennent et construisent la connaissance. Elles favorisent de plus le développement de savoirs, de comportements et d'attitudes qui aident l'enfant à procéder avec méthode et à exercer les premières formes d'un jugement critique sur les êtres et sur les choses.

L'organisation de la classe

L'organisation d'une classe de maternelle favorise la participation active de l'enfant. La classe, le gymnase et la cour d'école sont des lieux où l'enfant peut observer, explorer, manipuler, réfléchir, imaginer, exercer sa mémoire, élaborer un projet, mettre à l'épreuve ses capacités et développer ses habiletés motrices. Des centres d'apprentissage stimulent sa curiosité et lui permettent d'explorer les différents domaines de connaissances que sont les langues, les arts, la mathématique, l'univers social, la science et la technologie.

L'évaluation pédagogique

À l'éducation préscolaire, l'évaluation engage l'enfant, ses pairs, le personnel enseignant et les parents. Favorisant et respectant le processus d'apprentissage, l'observation est le moyen privilégié d'évaluation et porte sur les attitudes, les comportements, les démarches, les stratégies et les réalisations de l'enfant. Elle permet de suivre le cheminement de l'enfant dans le développement de ses compétences.

Les enfants inscrits pour la première fois dans une classe francophone peuvent connaître des difficultés liées à la maîtrise d'une langue seconde. L'enseignant doit en tenir compte tant pour soutenir l'apprentissage que pour évaluer leurs compétences. Dans les classes où est offert un programme d'immersion française, il est utile de faire des liens entre la langue française et la langue anglaise pour faciliter la communication et favoriser la réutilisation des connaissances.

Apprentissages propres au développement de l'enfant

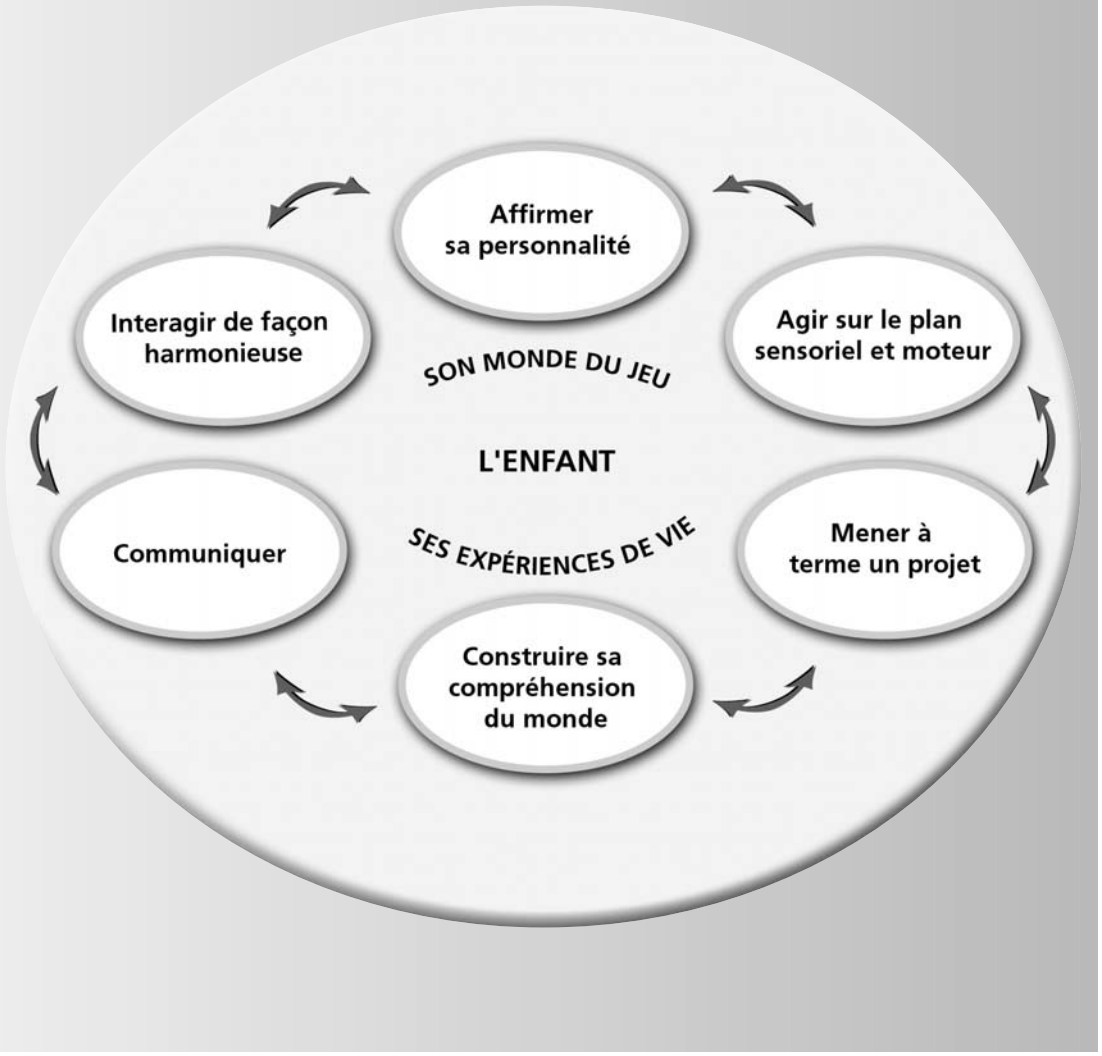
Les compétences et leur interrelation

Le programme d'éducation préscolaire vise le développement, chez l'enfant, de six compétences intimement liées qui s'insèrent dans un processus de développement global.

Chaque situation d'apprentissage fait appel à des connaissances, à des attitudes et à des habiletés associées aux différentes compétences; par exemple, en jouant avec des blocs, l'enfant développe sa motricité, interagit avec les autres et applique des stratégies pour réaliser sa construction.

Agir et apprendre sont indissociables pour l'enfant : la connaissance et le développement de compétences sont chez lui le résultat d'une interaction avec les autres et avec son environnement. L'intervention de l'enseignant lui permet de complexifier son activité, stimule son désir de se dépasser et d'apprendre, et l'aide à prendre conscience de nouvelles réalités.

Schéma 4
Éducation préscolaire



Compétence 1 • Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur.

Sens de la compétence

Agir et apprendre sont indissociables pour l'enfant.

Explicitation

Cette compétence contribue au **développement psychomoteur**. Par les jeux d'action et la pratique quotidienne d'activités physiques, l'enfant développe ses sens et ses habiletés de motricité globale et de motricité fine. Il bouge, explore l'espace qui l'entoure et manipule divers objets. Il découvre les diverses réactions et possibilités de son corps, et se sensibilise à l'importance d'en prendre soin et d'agir en toute sécurité.

Liens avec les compétences transversales

Cette compétence n'a pas de lien direct avec les compétences transversales. Cependant, selon la nature des expériences sensorielles ou motrices, les enfants seront appelés à exercer leur pensée créatrice, à résoudre une situation ou à se grouper en équipes.

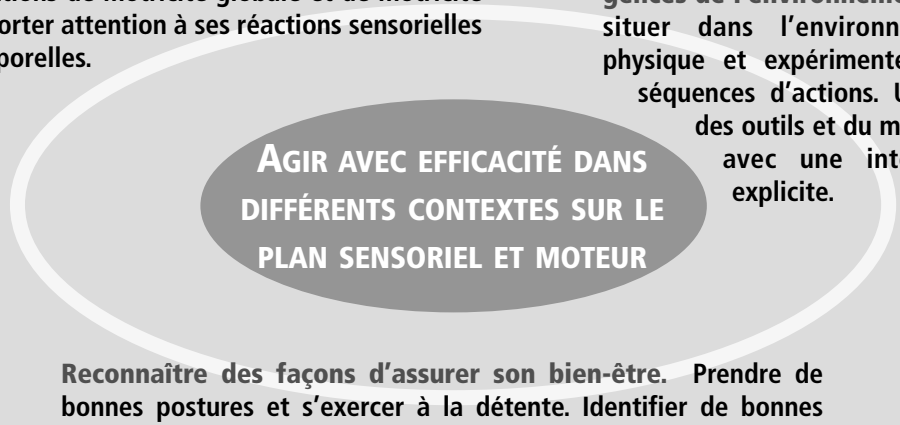
Contexte de réalisation

Cette compétence se développe plus particulièrement au moment des jeux moteurs et sensoriels, des activités artistiques et des activités à l'extérieur de la classe ou de l'école (gymnase, parc et cour d'école).

Cheminement de l'enfant

À l'éducation préscolaire, l'enfant prend de plus en plus conscience de son corps et de ses sens et en découvre les possibilités par la pratique d'une variété d'actions motrices et sensorielles dans différentes situations. Il pose des gestes plus précis, apprend à utiliser les outils et le matériel à sa disposition et acquiert une certaine aisance corporelle. Il est sensibilisé à l'importance de prendre soin de son corps, de trouver des moyens de se détendre et d'adopter de bonnes postures et de saines habitudes de vie.

Composantes de la compétence



Critères d'évaluation

- Exécution de diverses actions de motricité globale
- Exécution de diverses actions de motricité fine
- Ajustement de ses actions en fonction de l'environnement
- Reconnaissance d'éléments favorisant le bien-être (santé et sécurité)

Attentes à la fin de l'éducation préscolaire

L'enfant, placé dans des situations de classe variées et comportant des défis réels, a un répertoire d'actions plus vaste. Il adapte ses actions à son environnement physique et humain et se conforme aux règles de sécurité, selon un degré d'efficacité correspondant à la tâche et à son propre développement. L'aisance acquise dans ses gestes et ses mouvements le prépare aux apprentissages qui exigent plus de coordination et de dextérité.

COMPÉTENCE 2 • AFFIRMER SA PERSONNALITÉ.

Sens de la compétence

L'enfant apprend à se reconnaître comme un être unique.

EXPLICITATION

Cette compétence contribue au **développement affectif** de l'enfant par la construction de l'estime de soi. Elle s'actualise par l'acquisition de connaissances et d'habiletés liées à la connaissance de soi. En vivant des expériences diversifiées, l'enfant apprend à se reconnaître comme un être unique ayant des goûts, des champs d'intérêts et des besoins qui lui sont propres. Il apprend à se faire confiance, devient plus accessible aux relations avec les autres, manifeste son désir de savoir et son plaisir de faire, et s'engage de façon autonome dans les activités d'apprentissage.

LIENS AVEC LES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Cette compétence est étroitement reliée aux compétences d'ordre personnel et social , plus particulièrement la compétence « Structurer son identité ».

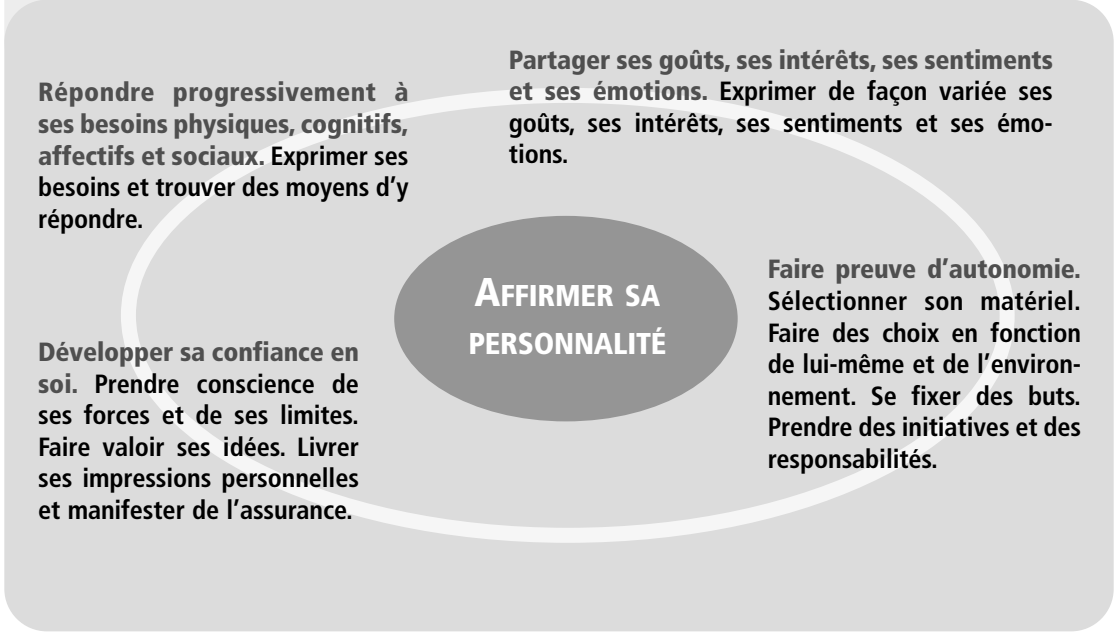
CONTEXTE DE RÉALISATION

Cette compétence se développe à travers les expériences de la vie quotidienne de l'enfant, c'est-à-dire dans ses jeux, ses projets, ses activités créatrices et dans ses relations avec les autres.

CHEMINEMENT DE L'ENFANT

À l'éducation préscolaire, l'enfant poursuit la construction de son identité personnelle. La confiance en soi, pour un enfant de quatre ou cinq ans, consiste à reconnaître qu'il a des forces et des limites, tout en se sachant accueilli par l'adulte et par les autres enfants. Il établit des rapports harmonieux avec les autres et s'exerce à porter un jugement sur ses propres actions et comportements. Il acquiert de l'assurance en découvrant des façons de répondre à ses besoins et en s'entraînant à relever des défis, à faire des choix, à exprimer sa créativité, à s'engager dans une activité ou un projet. De plus en plus autonome, il prend des initiatives, se fixe des buts, choisit des activités où il trouve du plaisir à apprendre et qui mettent son potentiel à profit.

Composantes de la compétence



Critères d'évaluation

- Utilisation de moyens appropriés pour répondre à ses besoins
- Expression de ses goûts, de ses intérêts, de ses idées, de ses sentiments et de ses émotions d'une façon pertinente
- Manifestation de son autonomie à travers les jeux, les activités, les projets et la vie quotidienne de la classe
- Manifestations diverses de sécurité affective (se donner des défis, prendre la parole)

Attentes à la fin de l'éducation préscolaire

L'enfant apprécie mieux ses forces et commence à composer avec ses limites. Il a une meilleure connaissance de lui-même et il est capable de se faire reconnaître comme personne et de reconnaître ce qui le distingue des autres. Il fait valoir ses idées, les explicite et pose des actions autonomes et responsables.

COMPÉTENCE 3 • INTERAGIR DE FAÇON HARMONIEUSE AVEC LES AUTRES.

Sens de la compétence

L'enfant découvre les satisfactions et les contraintes de la vie collective.

EXPLICITATION

Cette compétence est associée au **développement social** de l'enfant. C'est par l'interaction que l'enfant confronte sa compréhension du monde, ses champs d'intérêt et ses goûts avec ceux des autres. Progressivement, il concilie ses intérêts et ses besoins à ceux d'autrui, et il apprend à régler des conflits dans un esprit de respect mutuel et de justice. Il s'identifie à son milieu culturel, s'intéresse aux autres et s'ouvre à de nouvelles réalités.

LIENS AVEC LES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Cette compétence a un lien direct avec la compétence transversale d'ordre personnel et social « Coopérer ».

CONTEXTE DE RÉALISATION

Cette compétence s'actualise dans le quotidien de la classe et de l'école, à travers les jeux, les activités et les projets de l'enfant.

CHEMINEMENT DE L'ENFANT

À l'éducation préscolaire, l'enfant a l'occasion de découvrir les satisfactions et les contraintes de la vie collective, et de développer ses habiletés sociales. Il découvre son milieu communautaire et d'autres modes de vie. Il apprend à respecter l'autre et à porter attention à son message. Il s'ouvre aux différences individuelles. Il apprend les règles de vie nécessaires au bon fonctionnement d'un groupe. En situation de conflit, il pose des gestes qui en favorisent le dénouement. De plus en plus, il prend sa place dans le groupe et reconnaît qu'il a des droits et des responsabilités.

Composantes de la compétence

S'intéresser aux autres. **Entrer en contact avec différentes personnes. Reconnaître leurs caractéristiques physiques, sociales et culturelles. Reconnaître les différences et les similitudes entre lui et les autres.**

Collaborer avec les autres. **Partager ses jeux, son matériel, ses idées et ses stratégies. Proposer son aide et encourager les autres. Identifier les facteurs facilitant et entravant la collaboration. Coopérer à la réalisation d'une activité ou d'un projet.**

INTERAGIR DE FAÇON HARMONIEUSE AVEC LES AUTRES

Participer à la vie de groupe. **Exprimer ses idées. Écouter les autres. Participer à l'élaboration des règles de vie du groupe. Participer au processus de prise de décision et assumer des responsabilités.**

Appliquer une démarche de résolution de conflits. **Reconnaître une situation conflictuelle. Raconter les faits. Chercher des solutions et mettre en pratique la solution choisie. Vérifier la qualité de la solution.**

Critères d'évaluation

- Manifestation de gestes d'ouverture aux autres
- Participation à la vie de groupe
- Respect des règles de vie du groupe
- Application de la démarche de résolution de conflits avec de l'aide
- Implication personnelle avec les autres

Attentes à la fin de l'éducation préscolaire

L'enfant est capable de vivre avec les autres d'une façon harmonieuse. Il communique avec différentes personnes et peut partager, proposer son aide et encourager les autres. Il apprécie les différences individuelles et s'engage activement dans la vie de groupe.

Compétence 4 • Communiquer en utilisant les ressources de la langue.

L'enfant apprend à être attentif aux messages et à exprimer sa pensée.

Sens de la compétence

Explicitation

Cette compétence est reliée au **développement langagier** de l'enfant. Le langage est un outil important de son développement cognitif, un moyen nécessaire à sa socialisation et à sa connaissance du monde. Placé dans un environnement riche et stimulant, l'enfant développe, à l'oral et à l'écrit, des habiletés de communication qui lui permettent d'affirmer sa personnalité, d'entrer en relation avec les autres, de construire sa compréhension du monde et de mener à terme une activité ou un projet. C'est dans l'action qu'il organise le contenu de ses messages. Il porte attention aux autres et s'intéresse à leurs propos et à leurs activités. Guidé et conseillé, il prend peu à peu conscience de l'effet produit par ses gestes, ses dessins, ses paroles, ses messages.

Liens avec les compétences transversales

Cette compétence a un lien direct avec la compétence transversale de l'ordre de la communication « Communiquer de façon appropriée ».

Contexte de réalisation

La communication se développe à partir de situations réelles, signifiantes et complexes de la vie courante, par l'usage régulier de différentes productions sonores, visuelles ou numériques (documentaires, films, saynètes, poèmes, chansons, etc.) et par le recours à la littérature pour la jeunesse. Les jeux symboliques stimulent l'expression verbale des enfants. L'enseignant doit aussi tenir compte, s'il y a lieu, des besoins de l'enfant dont la langue maternelle n'est pas le français.

Cheminement de l'enfant

À l'éducation préscolaire, l'enfant apprend à être attentif aux messages qu'on lui adresse, à mieux exprimer sa pensée et à respecter les règles de la communication. Il découvre le plaisir de jouer avec les mots et avec les sonorités de la langue; il imagine des jeux de mots, des rimes, des histoires ou des comptines. Par des contacts soutenus avec la littérature pour la jeunesse et d'autres productions, il prend plaisir à agir comme lecteur, s'ouvre à la culture et fait progressivement des liens entre le langage oral et écrit. Il découvre que l'écrit est objet de plaisir, de recherche, de communication et de connaissance. Pour satisfaire son besoin de communiquer, il explore différentes formes d'écriture spontanée.

Composantes de la compétence

Critères d'évaluation

- Intérêt pour la communication
- Manifestation de compréhension du message
- Production de message

Attentes à la fin de l'éducation préscolaire

L'enfant est capable de s'exprimer et de s'expliquer pour être bien compris par les autres enfants et les adultes. Il sait écouter une question ou une consigne et peut y répondre adéquatement. Il réagit de manière positive aux activités qui mettent en cause ses habiletés langagières, notamment dans les domaines de la lecture et de l'écriture. Il est initié aux différentes formes et fonctions du langage et les adapte à diverses situations de communication.

Compétence 5 • Construire sa compréhension du monde.

L'enfant développe des stratégies et acquiert des connaissances.

Sens de la compétence

Explicitation

Cette compétence est étroitement associée au **développement cognitif** de l'enfant. Par ses actions et ses interactions, l'enfant développe des stratégies et acquiert des connaissances. Il se familiarise avec les différents domaines d'apprentissage et entre en contact avec le milieu qui l'entoure pour le découvrir, le comprendre et s'y adapter. Par des jeux et des échanges avec les autres enfants, il observe, anticipe et expérimente. Il découvre des façons variées de dire, de faire, de comprendre les choses et de résoudre un problème. Il partage ses découvertes et accède progressivement à une pensée autonome, critique et créative.

Liens avec les compétences transversales

Cette compétence a un lien avec les quatre compétences transversales d'ordre intellectuel : « Exploiter l'information », « Exercer son jugement critique », « Mettre en œuvre sa pensée créatrice » et « Résoudre des problèmes ».

Contexte de réalisation

L'enfant développe cette compétence au quotidien, tant dans les situations ordinaires que dans celles qui présentent des problèmes devant être résolus. Il construit sa compréhension du monde à mesure qu'il découvre dans son milieu les arts, l'univers social, la mathématique, la science et la technologie.

Cheminement de l'enfant

À l'éducation préscolaire, l'enfant devient membre d'une communauté d'apprentissage : sa classe représente un lieu de stimulation intellectuelle. Il pousse son exploration du monde par des manipulations et des expérimentations, par des productions et des créations, par des communications verbales et des réflexions. Les expériences vécues en classe lui permettent de mettre sa pensée créatrice à l'œuvre, de se familiariser avec les différents langages, d'acquérir des connaissances, de développer des attitudes et des habiletés qui seront les assises de ses apprentissages futurs. Pour répondre aux questions qu'il se pose, il entre en contact avec les diverses sources d'information présentes dans son environnement. Il découvre qu'il existe des différences entre sa réalité et celle des autres.

Composantes de la compétence

Démontrer de l'intérêt et de la curiosité pour les arts, l'histoire, la géographie, la mathématique, la science et la technologie. **Expérimenter et utiliser des outils, du matériel et des stratégies relativement à ces domaines d'apprentissage. Faire des liens avec son quotidien.**

Raconter ses apprentissages. **Décrire sa démarche. Préciser ses apprentissages et ses stratégies. Réutiliser ses acquis.**

CONSTRUIRE SA COMPRÉHENSION DU MONDE

Exercer sa pensée dans différents contextes. **Observer, explorer et manipuler. Poser des questions et associer des idées. Anticiper et vérifier ses prédictions.**

Organiser l'information. **Exprimer ce qu'il connaît. Chercher, sélectionner et échanger de l'information.**

Critères d'évaluation

- Manifestation d'intérêt, de curiosité, de désir d'apprendre
- Expérimentation de différents moyens d'exercer sa pensée
- Utilisation de l'information pertinente à la réalisation d'un apprentissage
- Description de la démarche et des stratégies utilisées dans la réalisation d'un apprentissage

Attentes à la fin de l'éducation préscolaire

L'enfant connaît le plaisir d'apprendre. Il est curieux et sait faire appel à ses connaissances et à sa pensée créatrice dans ses jeux et dans la réalisation de projets. Il utilise quelques éléments de base des différents domaines d'apprentissage que sont les arts, l'univers social, la mathématique, la science et la technologie. Il partage ses découvertes.

Compétence 6 • Mener à terme une activité ou un projet.

Sens de la compétence

L'enfant s'engage dans un projet personnel, d'équipe ou de groupe.

Explicitation

Cette compétence se rattache au **développement de méthodes de travail**. Par son désir d'explorer et de comprendre le monde, l'enfant s'engage dans un projet personnel, d'équipe ou de groupe. Le projet émerge de ses champs d'intérêt, de ses jeux, de ses expériences ou de son imagination. Il représente un défi réel et lui permet de faire des essais et des erreurs, de faire appel à sa créativité et d'apprendre à terminer une tâche. L'enfant acquiert ainsi des connaissances et développe des stratégies qu'il réinvestit dans d'autres contextes.

Liens avec les compétences transversales

Selon l'étape de réalisation de son projet, l'enfant mobilise diverses compétences transversales d'ordre intellectuel, méthodologique ou personnel et social; c'est cependant la compétence « Se donner des méthodes de travail efficaces » qui est d'abord sollicitée.

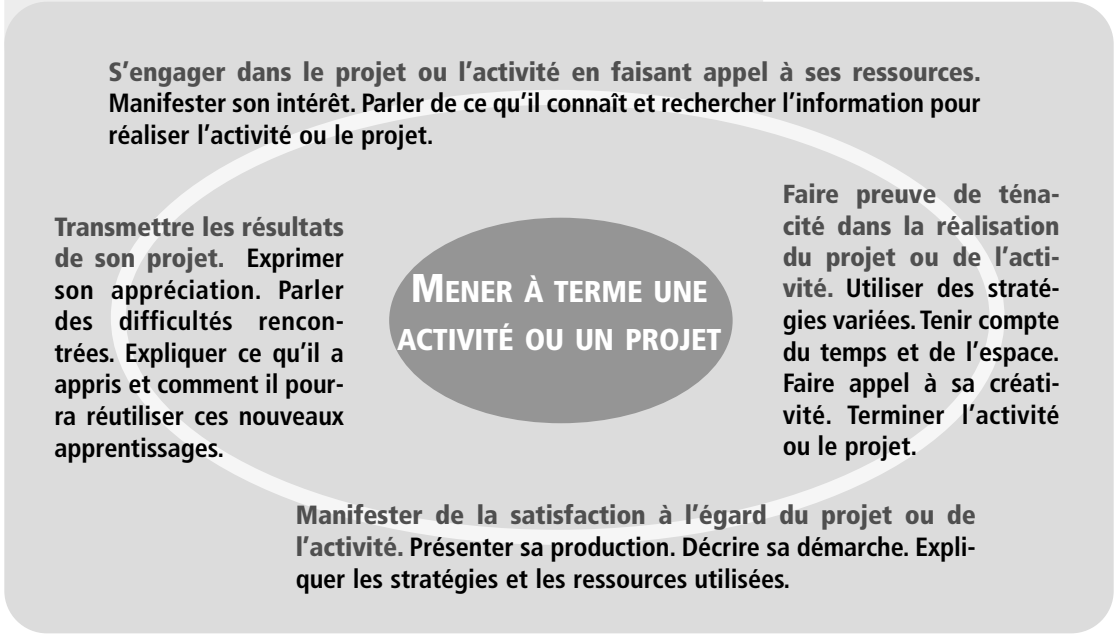
Contexte de réalisation

L'enfant développe cette compétence en explorant son environnement physique, humain et culturel, et en exploitant les différents domaines d'apprentissage.

Cheminement de l'enfant

Tout au long de sa démarche, il participe activement à ses apprentissages. Il fait appel à sa pensée créatrice et à ses connaissances, et se donne un défi correspondant à ses champs d'intérêt. Par la diversité et l'envergure de ses projets, il apprend à mobiliser ses compétences cognitives, motrices, langagières, affectives et sociales en fonction du but à atteindre. Il apprend à présenter le fruit de son travail en expliquant sa démarche et en indiquant les stratégies et les ressources qu'il a utilisées.

Composantes de la compétence



Critères d'évaluation

- Engagement dans une activité ou un projet
- Utilisation de ses ressources dans la réalisation d'une activité ou d'un projet
- Persévérance dans l'exécution de l'activité ou du projet
- Description des stratégies utilisées dans l'exécution de l'activité ou du projet
- Appréciation des apprentissages faits et des difficultés éprouvées
- Expression de sa satisfaction d'avoir réalisé l'activité ou le projet

Attentes à la fin de l'éducation préscolaire

L'enfant réalise des projets personnels, d'équipe ou de groupe à sa mesure. Lorsqu'il s'engage dans une activité ou un projet, il réutilise ses connaissances antérieures pour le planifier. Il entrevoit les principales étapes du projet et peut décrire la démarche à utiliser. À la fin de l'activité ou du projet, il peut faire état des connaissances qu'il a acquises. Il développe ainsi des capacités et des habiletés qui serviront d'appuis à d'autres apprentissages.

Repères culturels

– Les différences et les similitudes culturelles, sociales et physiques

– L'environnement physique de son milieu : les caractéristiques *(ex.* : *rural, urbain*); les éléments naturels *(ex. : montagne, arbre, lac)*; les infrastructures ou les objets *(ex. : pont, piste cyclable, abribus)*; les installations ou centres de service *(ex. : clinique médicale, supermarché, caserne de pompiers)*

– L'environnement humain : les rôles sociaux *(ex. : à l'école, dans la famille, dans le milieu communautaire)*; les professions et les métiers *(ex. : électricienne, électricien, infirmière, infirmier)*

– L'environnement culturel *(ex. : bibliothèque, musée, théâtre, salle d'exposition)*

– L'exploitation de la littérature enfantine *(ex. : albums, contes, comptines, histoires)*

– L'exploitation de chansons, saynètes, films, documentaires, dépliants publicitaires, journaux, dictionnaires

– L'exploitation de logiciels

– L'exploitation des événements, fêtes, messages médiatiques, objets de la vie courante, réalisations artistiques, modes de pensée, valeurs et pratiques qui conditionnent les comportements

– L'exploitation de son milieu et d'un milieu plus lointain *(ex. : visites à la ferme, au musée; pièces de théâtre, classes nature)*

– La protection de l'environnement et la récupération *(ex. : règles, habitudes, attitudes, pollution)*

– La sécurité : les conduites et les règles de sécurité en rapport avec son environnement physique *(ex. : prendre l'autobus, faire attention aux produits dangereux)*; les règles d'utilisation d'outils et de matériel *(ex. : ciseaux, couteau)*; les situations qui menacent sa sécurité et son bien-être *(ex. : gestes inacceptables, invitation à suivre une personne inconnue)*; les comportements à adopter et les façons d'obtenir de l'aide en cas d'urgence *(ex. : service d'urgence 911, s'adresser à un adulte qu'il connaît)*

Savoirs essentiels

Stratégies

• Stratégies motrices et psychomotrices

– Découvrir ses potentialités sensorielles.

– Se situer dans l'espace, le temps et par rapport à la matière.

– Pratiquer des activités pour renforcer le tonus, assouplir le mouvement, accroître l'endurance.

– Utiliser le geste et le rythme pour communiquer.

– Utiliser la détente pour diminuer le stress.

– Utiliser adéquatement les objets, les outils et les matériaux.

• Stratégies affectives et sociales

– Contrôler son impulsivité.

– Porter attention.

– Gérer son stress.

– Maintenir sa concentration.

– Se parler positivement (« Je suis capable de... »).

– Trouver les moyens de vaincre les difficultés et les conflits.

• Stratégies cognitives et métacognitives

– Observer.

– Explorer.

– Expérimenter.

– Organiser.

– Planifier.

– Classifier.

Stratégies (suite)

– Comparer.

– Sélectionner.

– Mémoriser.

– Produire des idées nouvelles.

– Utiliser le mot exact.

– Questionner et se questionner.

– Anticiper.

– Vérifier.

– Évaluer.

Connaissances

• Connaissances se rapportant au développement sensoriel et moteur

– Les parties du corps *(ex. : sourcils, gorge)*; leurs caractéristiques *(ex. : yeux bruns, cheveux courts)*; leurs fonctions *(ex. : respiration, locomotion)*; leurs réactions *(ex. : la peau rougit au soleil)*

– Les cinq sens (goût, toucher, odorat, vue, ouïe); les caractéristiques qui y sont associées *(ex. : salé, rugueux)*; leurs fonctions *(ex. : voir, entendre)*

– Les actions de motricité globale *(ex. : courir, lancer, ramper, sauter, glisser, grimper)*

– Les actions de motricité fine *(ex. : découper, tracer, coller, plier, modeler, déchirer)*

– Les jeux corporels et sensoriels *(ex. : sauts à la corde, jeux de balle, jeux de découverte des textures)*

– Les jeux d'assemblage *(ex. : casse-tête, blocs, mécano)*

– Les besoins physiques *(ex. : se nourrir, se reposer, se vêtir)*

– Les positions d'une personne ou d'un objet dans l'espace *(ex. : derrière, en face de, en avant, sous, entre, à gauche, à droite)*

– Les différentes façons de se détendre *(ex. : écouter de la musique douce, s'arrêter quelques minutes, fermer les yeux)*

– Les habitudes de vie et leurs effets sur la santé *(ex. : hygiène, activité physique, alimentation)*

• Connaissances se rapportant au développement affectif

– Le portrait de soi *(ex. : goûts, intérêts, qualités)*

– Les caractéristiques personnelles *(ex. : date de naissance, numéro de téléphone, lieu de résidence, membres de sa famille)*

– Les sentiments *(ex. : joie, colère, peur)*

– Les gestes d'autonomie *(ex. : reconnaître ses choses, s'habiller seul, trouver le matériel ou les outils utiles à ses activités)*

– Les gestes de responsabilité *(ex. : transmettre un message, ranger ses jeux, prendre soin du matériel)*

– Les modes d'expression de soi *(ex. : danse, musique)*

• Connaissances se rapportant au développement social

– Les habiletés sociales : les formules de politesse *(ex. : bonjour, merci)*; les attitudes verbales et non verbales *(ex. : sourire, regarder la personne qui parle, féliciter)*; les gestes de coopération *(ex. : encourager l'autre, offrir son aide, partager)*; les gestes de participation *(ex. : distribuer, ranger le matériel)*

– Les règles de vie *(ex. : les droits et les devoirs de chacun)*

– La gestion des conflits *(ex. : explication du problème, solutions, compromis, réparation)*

– Les jeux comportant des règles *(ex. : jeux de loto, dominos, jeux de cartes, jeux de société)*

– Les jeux coopératifs *(ex. : tous les jeux sans gagnant ni perdant, jeux avec parachute)*

Connaissances (suite)

• Connaissances se rapportant au développement langagier

– Les gestes associés à l'émergence de l'écrit : l'imitation du lecteur *(ex. : tenir un livre dans le bon sens, suivre de gauche à droite)*; l'imitation du scripteur *(ex. : faire semblant d'écrire)*

– Les concepts et conventions propres au langage écrit *(ex. : jeux de rimes, jeux avec des sons, des lettres, des mots, des phrases)*

– Les conventions et symboles propres à l'environnement informatique *(ex. : souris, écran, clavier)*

– L'utilisation des pronoms et des temps de verbe appropriés dans le langage oral

– Les notions liées à la langue et au récit *(ex. : début, milieu, fin)*

– La reconnaissance de l'écrit dans l'environnement

– La reconnaissance de quelques lettres de l'alphabet

– La reconnaissance de quelques mots écrits *(ex. : son prénom, celui de ses amis, maman, papa)*

– L'écriture de quelques mots qu'il utilise fréquemment *(ex. : son prénom, son nom)*

– Les jeux symboliques *(ex. : jouer à faire semblant d'être à la maison, à l'épicerie, à la clinique médicale)*

– Les jeux de communication *(ex. : le téléphone, l'histoire collective)*

• Connaissances se rapportant au développement cognitif

– Les arts : l'art dramatique *(ex. : marionnettes, jeux symboliques)*; la musique *(ex. : chansons et comptines, audition musicale)*; la danse *(ex. : improvisation gestuelle, folklore d'ici et d'ailleurs)*; les arts plastiques *(ex : modelage, dessin, gouache)*

– La mathématique : les jeux de nombres *(ex. : loto, calendrier)*; de dénombrement *(ex. : compter le nombre d'amis)*; d'association *(ex. : associer un objet à une forme géométrique)*; de comparaison *(ex. : comparer la longueur de deux objets)*; de regroupement et de classement *(ex. : classer des objets selon la couleur, la texture)*; de régularité *(ex. : créer des suites d'objets de plus en plus complexes)*; d'estimation *(ex. : la longueur, la quantité)*; de mesure *(p. ex. : mesurer des objets à l'aide d'une corde)*

– La science et la technologie : les jeux d'expérimentation *(ex. : bac à eau, sable, loupes)*; l'observation et la manipulation d'objets *(ex. : fabrication, montage)*; la recherche d'explications et de conséquences en rapport avec des matières *(ex. : le bois, le papier)*, avec des éléments naturels *(ex. : l'air, l'eau)* et avec des phénomènes naturels *(ex. : la rouille, le verglas, la germination, la chute des feuilles)*

– Les concepts de temps *(ex. : aujourd'hui, hier, les saisons, les jours de la semaine, les fêtes)*

– Les concepts d'espace *(ex. : haut, bas, près, loin, milieu, grand, large)*

– Les concepts de quantité *(ex. : plein, vide, autant, plus que)*